VII Early Final Fantasy

— Works —

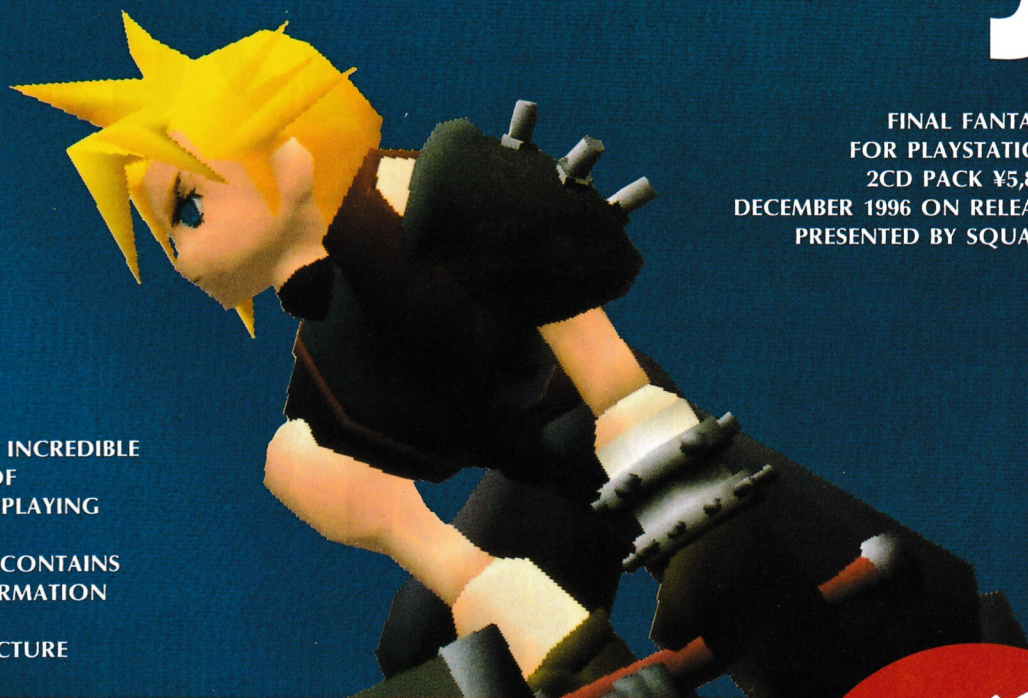
発売決定記念

完全永久保存版
ファイナルファンタジー
ビジュアルブック

アーリー・ファイナルファンタジーVII
「ワークス」

FINAL FANTASY
FOR PLAYSTATION
2CD PACK ¥5,800
DECEMBER 1996 ON RELEASE
PRESENTED BY SQUARE

IT'S A STRANGE INCREDIBLE
NEW WORLD OF
FANTASY ROLE PLAYING

THIS BOOKLET CONTAINS
OFFICIAL INFORMATION
AND INCLUDES
THE NEWEST PICTURE

続報&最新画面 一挙公開!

SCOOP!

最新画像一挙公開!!
圧倒的な画像とともに
FF Ⅶが
ついに姿を現わした!

スクウェアのみがなしえた快挙

まずは、その画像の素晴らしさに素直に驚嘆してほしい。PSの潜在能力を存分に引き出した、恐るべき技術力とアーティスト・パワーの結合がそこにある。世界最大のCGの国際会議、SIGGRAPH（シーグラフ）で展開され、世界のCG関係者の度肝を抜いたあのデモ映像に注がれた労力は、今ここに『FF Ⅶ』として実を結ぼうとしている。

真の"次世代"ゲームがついに完成したと言っても過言ではないかもしれない。

世界に誇るRPGの巨星
プレイステーションで発売!!

ハイエンドのCGが育む七度めの幻想絵巻

FINAL FAN

プレイヤーとともにFFVIIの世界を旅するメイン・キャラ

「勘違いするな。おまえたちアバランチにも興味はない。俺は今回の報酬をきっちりもらって次の職を探すさ」── 彼は何者？

MAIN CHARACTOR

クラウド

その体軀に似合わぬ、極端に巨大な長剣を構えた青年が『FFVII』のメイン・キャラ、クラウドである。その外見は、前作『VI』におけるロック＝コールを想起させなくもない。クラウドもロックと同じくトレジャーハンターなのか、それとも傭兵暮らしに身をやつしているのか。

- RPG
- スクウェア
- 12月発売予定
- 予価¥5,800
- CD-ROM2枚組

※直面写真はすべて開発中のものです。

FFVII 特報！

これが新たに

やはり最新作でも登場した バハムートとリバイアサン

リバイアサン

公開された2体の召喚獣だ!!

これからの6ページでは、2月末現在、とびきり最新の『FF VII』情報を紹介していこう。今あなたが目にしているのは、魔法で召喚される召喚獣が、'96モードに変身した姿である。驚異の描画力だ。

バハムート

召喚獣が空間を駆け巡り、荒れくるう日

『ファイナルファンタジーIII』で、はじめて登場した召喚魔法。あの鬼のように長いラスト・ダンジョンでは、ほとんどのプレイヤーがクラス7・8の召喚魔法「リバイア」と「バハムル」にお世話になったことだろう。

そのリバイアとバハムルで呼び出せた召喚獣が、リバイアサンとバハムートだ。彼らが、その巨軀を画面いっぱいに広げ、津波や爆炎で敵を葬りさる様はファミコン時代にしてさえも強いインパクトがあったのだが、『VII』でも登場するとなるともうどのくらい凄いのか全く想像がつかない。完全な3Dで表現される戦闘、その空間では敵の視点で——自分の仕掛けた大海衝やメガフレアに襲われる、という心臓に悪い事態も起こりうるのかもしれない。どんな演出が待っているのか、期待したい。

FFVII 特報!

プレイヤーをモ

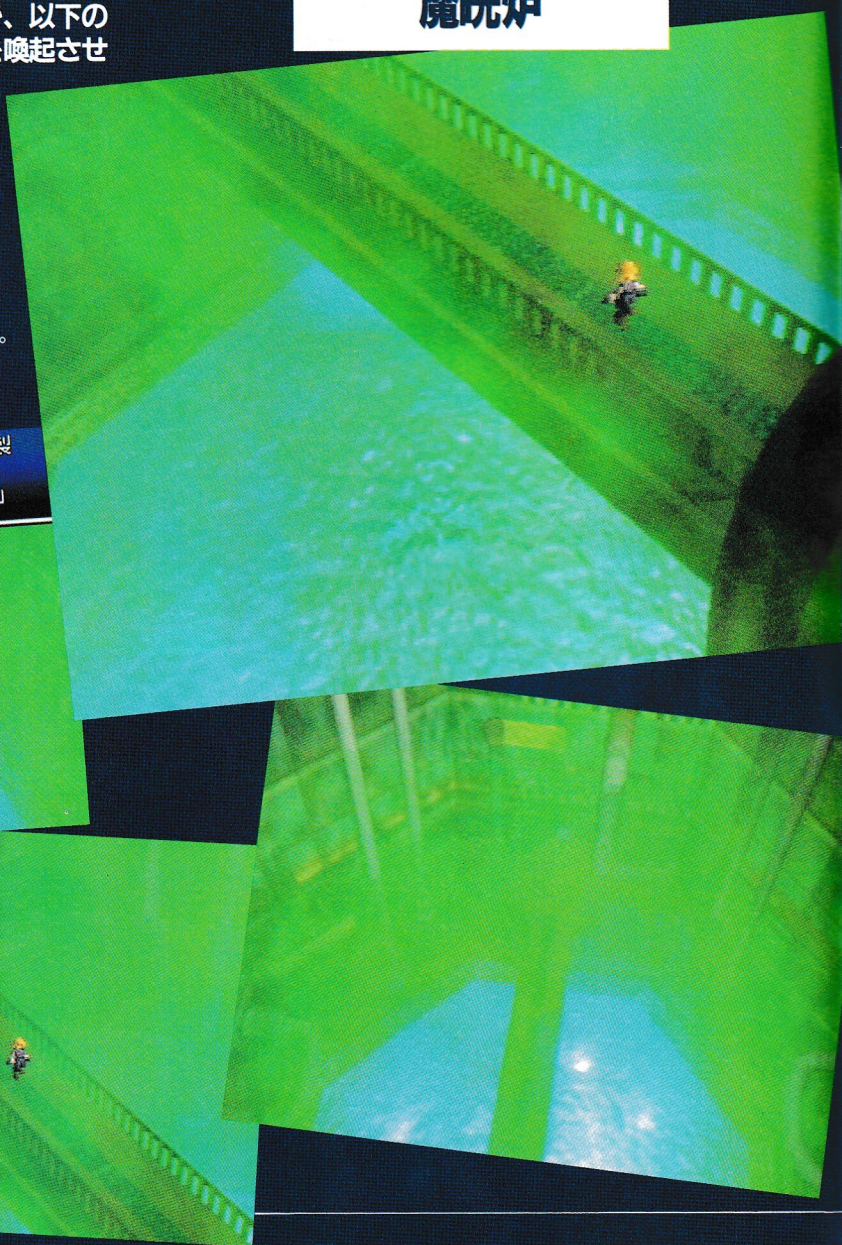
「魔晄炉からは大量のエネルギーが精製されている。このままだとこの星は枯れ果ててしまう」

『VI』で、16ビットマシンでは究極ともいえるグラフィックを見せつけたスクウェア。彼らが32ビットマシンでネクスト・レベルに挑戦した結果が、以下の画面である。プレイヤーの想像力を喚起させずにはいない光景だ。

魔晄炉

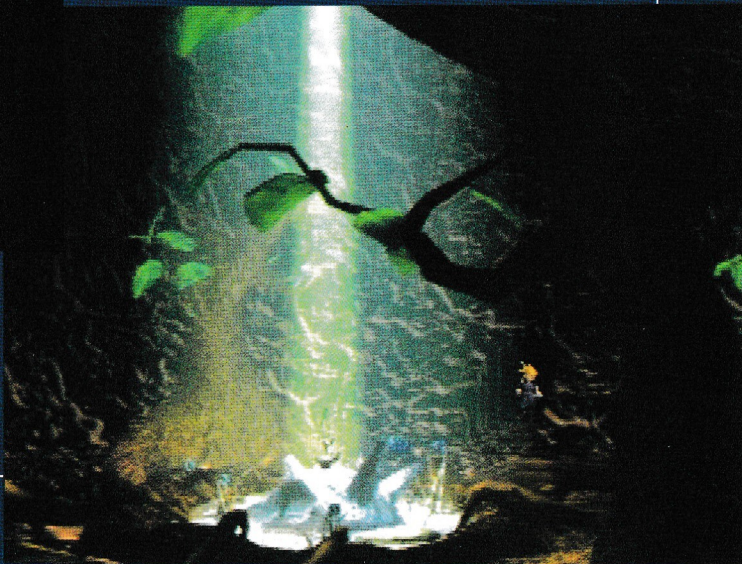
この炉が世界を揺るがすのか

冒頭に掲げたカギカッコつきの一文は、もちろんこの魔晄炉の画面に出ているウインドウ内のメッセージである。エネルギーが精製されることで星の生命＝資源が枯渇する ―― 一連のクリスタルを巡る神話の呪縛から解き放たれた『VI』のシナリオの流れを、『VII』も継承しているようである。

魔列車、魔大陸とやたら魔のつくことばの多かった前作同様の語感を持つ魔晄炉。世界を揺るがす、天変地異の震源がこの場所なのだろうか？

ニターへと誘う 冒険の地

実写を見ているかのような木々の間に洩れる光

前作の迷いの森、あるいは『聖剣伝説3』のマナの木を彷彿とさせるこの地――もしくはこの地にあるもの――がなんであるか、詳細は不明だが、魔晄炉と対応する性質のものなのかもしれない。

謎の物体

そしてポリゴン化した"かえる"を見よ！

なんだかいきなりゆるゆるなページが出てきて、拍子抜けしている読者も多いと思うが……
シリアスな資料ばかりではなく、こんな楽しいモノが出てくるのもFFのいいところだろう。
全国１億人のかえる好きに贈る、かえるグラフィックスVol.１。

【かえる:スペック表】

- ■身長：まちまち
- ■体重：まちまち
- ■使用ポリゴン数：企業秘密
- ■生息地：FFシリーズに出没
- ■出現条件：トードの魔法が効いたとき。今回、強制イベントで"かえる"になるかどうかは不明

イラスト原画→ワイヤーフレームの状態を経て完成形へ

KAERUがやってきた！

もうかえるは脇役じゃないぞ！　といいたかったのかどうかは知らないが、メインキャラクターや最強の召喚獣とともにポリゴン化して堂々の登場だ!!　2D時代は、戦闘画面やステータス画面で地味にその存在を主張していたかえる（厳密にはそのものではなくかえるに変身した姿だが）。彼が3Dで飛び跳ねる日も近い！

自分たちの目指しているゲームがつくり出せる環境、それがプレイステーション

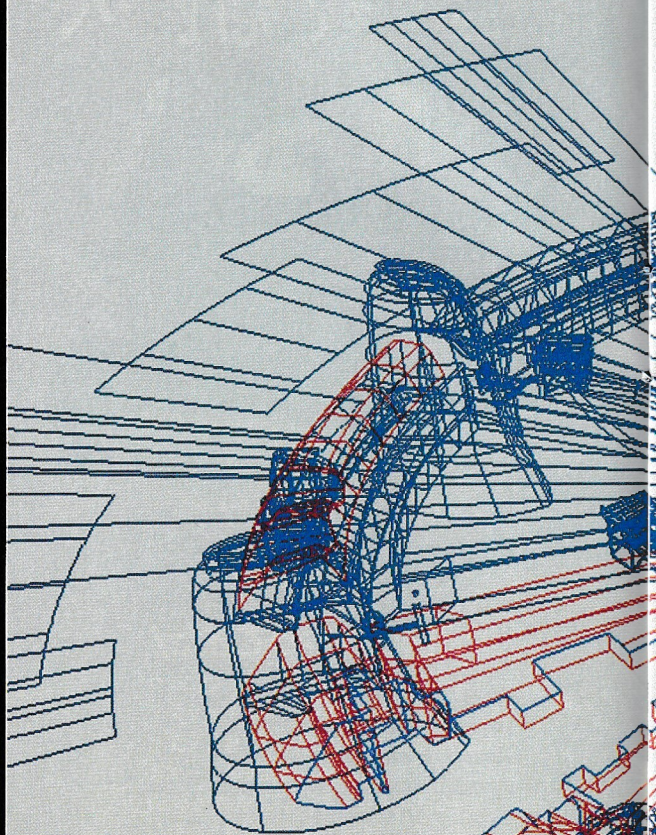
以前から、僕たちが目指しているゲームとは、世界観や登場人物の設定、そのストーリーといったものだけではなく（もちろん大前提としてそれらが内容的に納得のいくということが最低必要条件ですが）、実際に長時間接している画像（映像）、音声、そして演出といったプレイヤーの視聴覚に直接語りかけてくるいわゆるダイレクトな情報の質そのものに重要性を感じていました。その実現に欠かせない要素としてあるのが、それを表現するためのデータとしての容量なのです。今まで、16ビット機ではなかなか実現の難しかった画像処理、音声処理といったものがいわゆる次世代機においては、いともたやすく実現されているのはご存じのことと思います。それを実現することをできたのが大容量ROMつまりCD-ROMという仕様なのです。

僕たちが今目指しているものを実現するためには限りなく大きいデータ量を必要としています。また、今後ますますその量が拡大する可能性は大きいと思います。場合によっては、CD-ROM2枚組み3枚組みといったことも考えられます。もちろん、ゲームというものはただひとつの方向性だけが成立するのではなく、さまざまなジャンル、それぞれのコンセプトによって、CPUのスペック、そして情報量の必然性、またデータそのものの活用の仕方によって、それぞれに求められる仕様というのは異なります。CPUの処理スピード、また高速のデータ転送速度など、そのような時間軸の要素を最重要項目として必要とするゲームも必ずありえますし、またそのようなゲームも多くのプレイヤーは待ち望んでいるのは事実だと思います。

スクウェアの目指しているゲームというのは、ひとつの形にとらわれずにプレイヤーにさまざまな体験と感動、そしてエンターテインメントの世界を提供していくことだと考えています。それが結果として、ゲームの制作においてハードの枠にできるだけとらわれない環境が必要となっているのです。そのひとつの方向性として考えているのが、Windows95への移植化です。これは、スクウェアが今まで作り出してきた数多くのゲームを一人でも多くの人たちに体験してもらいたい、そのためには現在世界で最も普及していると言われるWindows95上に移植することで第一歩を踏み出せると考えています。具体的にはSFCで発売したタイトルをWindows95対応のソフトとして米国市場に向けて移植をしていきたいと思っています。また、随分先のことになると思いますが、将来的には次世代機対応のタイトルをWindows95の後継OSに当たるWindows97対応での移植も検討しています。

また、さらに今後スクウェアが作り出していくエンターテインメントをもっと身近に、そしてより多くの人たちに触れていただきたいと考えています。そのためには、もっと手軽に手にとってもらうためには現状のゲームソフトの価格設定を見直すときだと考えています。すでに述べているように、僕たちの必要としているものは大容量のデータ量を記録できるメディアなのですが、従来のマスクROMでは、現状では価格的に実現不可能なものになってしまいます。そして、その可能性があるのが、現状ではCD-ROMだという結論になったわけです。現状をみても主要な家庭用ゲームのCD-ROM版は5～6000円程度で販売されています。現状CD-ROM対応のハードはパソコンをはじめとして数多くありますが、その中で僕たちが「自分たちの目指しているゲームが作り出せる環境にあるもの」を検討し、考え、そして決定した結果がプレイステーション（以下、PS）なのです。

FF.Ⅶの開発スタッフは皆さんがすでにご存じのように今までも過去の作品で活躍してきた北瀬が率いる強力メンバーです。今回は各スタッフが新ハードを得て、今までにないあたらしいFF.Ⅶの世界を作り出していってくれるものと思います。また、今後続々とスクウェアの総力を上げてPS対応のゲームを送出していきますので、期待して待っていてください。

FF Ⅶ プロデューサー・坂口博信氏のコメント

現在開発中のあらゆる画像

『ファイナルファンタジーⅥ』発売以来、約1年10カ月ぶりの沈黙を破り発表されたシリーズ最新作『Ⅶ』の画面写真およびイメージCGは、全国のユーザー・業界関係者を驚愕させずにはおれないものだった。それまであったビデオゲームのグラフィックを、クオリティの面ではるかに凌駕していたからである。本誌では記念碑的な意味を込め、ここにそのグラフィックをほぼ完全な形で収録した。今は来るべき日に備え、1点1点をじっくり堪能していただきたい。

FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII
画面写真・イラストなど
を余すところなく完全収録!!
Early Final Fantasy VII
Complete Graphics

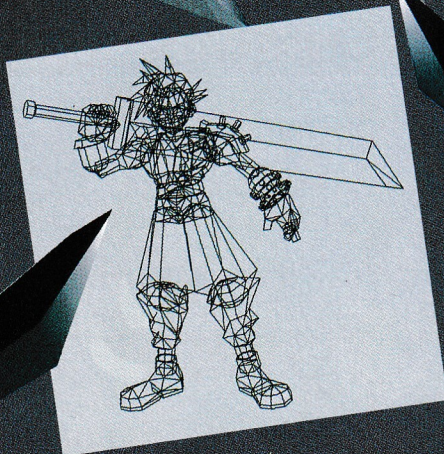
未知の次元の戦いに挑む、彼の名は……

クラウド!!

3D化されたFFの記念すべきメイン・キャラの1人は、クールな瞳を持つ少年（青年?）、クラウド。肩にかついだ巨大な長剣が視覚的なフックとなる。

イラスト・野村哲也

強固な意思を持つ男?

これまでのFFシリーズのキャラクターに比較すると幼い感じがするが、反面気性の強さもいちばん……というのが、野村哲也氏のイラストから受ける印象だ。フリオニール、セシル、バッツ、ロックといった過去の主人公たちとは明らかに毛色の違うヒーローとなるだろう。

Characters

今回のFF Ⅶが新しいエンターテインメントに仕上がっていけばいい

FF Ⅶのディレクターの北瀬です。企画全般のディレクションをしています。今回のFF. Ⅶについては、PSというハードで作ることになって今まで僕達がやりたかったことの多くが出来るようになりました。

ひとつめは、今まではキャラクターやモンスターなどのオブジェ、また風景や建物といったBGは、パーツの組み合わせや色替えなどの方法で複数のバリエーションをつけてきた訳です。ところが、CD-ROMになったおかげで容量が飛躍的に増えたことで、ひとつひとつの設定にあった独自のキャラクターや背景を描くことができ、物語の登場人物の設定やリアルで臨場感あふれる画面など非常に変化にとんだものにすることが出来ます。特に、フルCG映像を使えることで奥行きのあるとてもリアルな世界を作り出すことが出来るのです。ふたつめは、3D映像を使えるようになったことで、今までにない視点で映像を表現することが出来るようになったことです。僕はもともとテレビゲームのひとつの作り方として、映画的表現手法を取り入れていきたかったのですが、従来のハードのスペックや容量では画面の表示上の制約でそれがなかなか思うように出来ませんでした。つまりゲーム画面が斜め俯

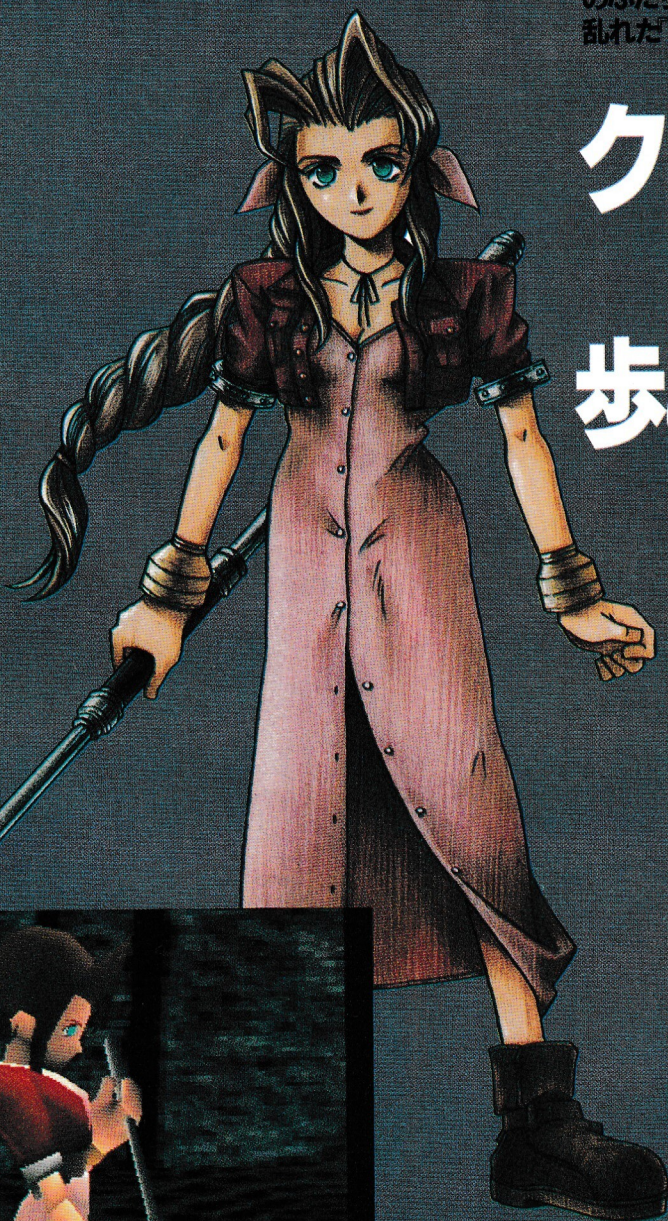
Characters

すでに3人がパーティを組んだ写真は公開
のふたりがどうやってクラウドに出会うか
乱れた『VI』と異なり、この3人には不動

クラウドとともに歩むふたり

可憐な娘と豪胆な男

このふたりについてわかっていることは名前だけ。女性キャラクターがエアリス、男性キャラクターがバレットだ。その外見と画面写真中のMPの数値から、魔法使い型と戦士型のキャラクターであることは、容易にうかがいしれるのだが……。

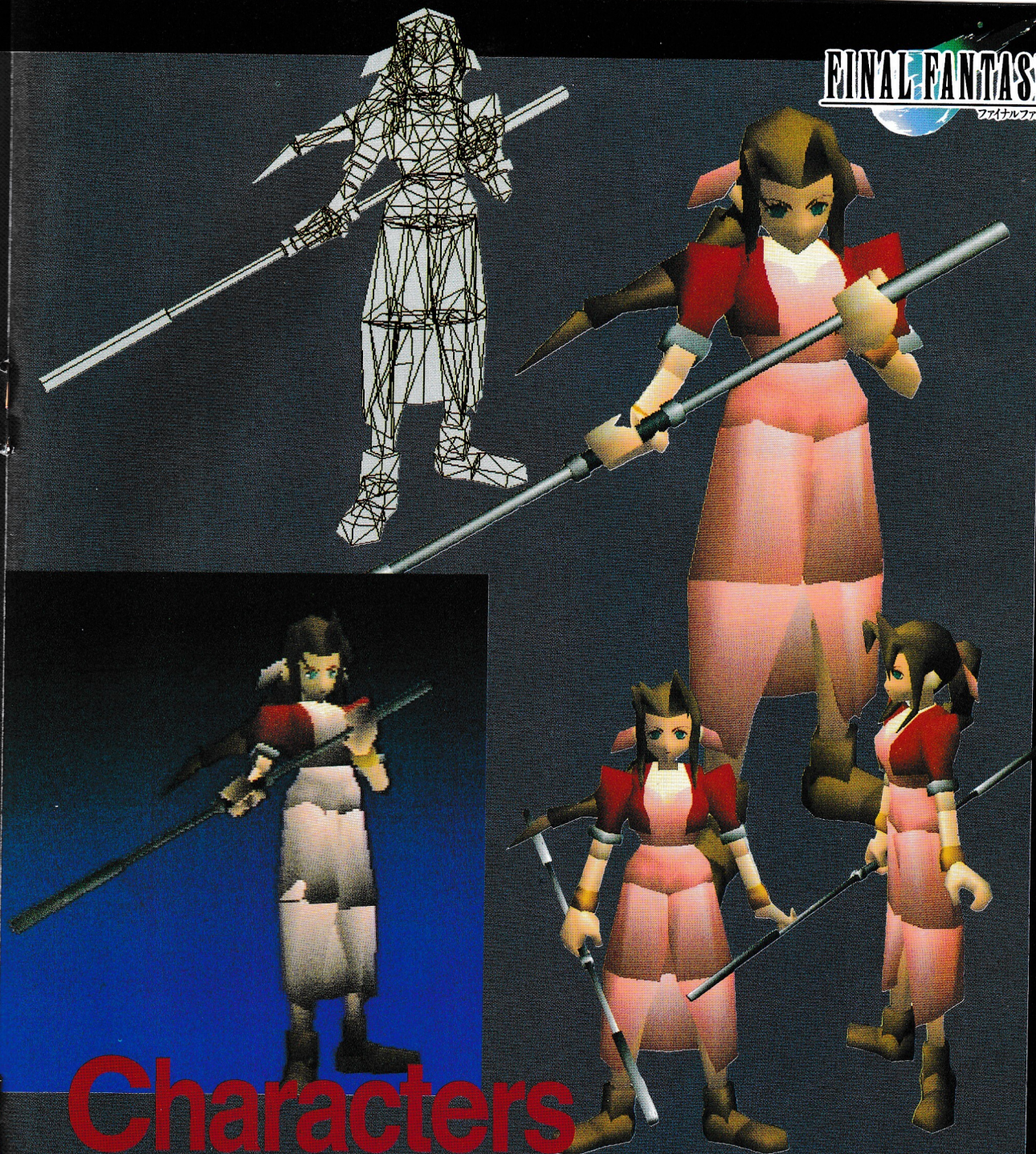
イラスト・野村哲也

瞰ならどこへ行っても斜め俯瞰での映像が続く訳ですが、それが今度のハードになって、バトル画面やイベント画面などあらゆるシーンにおいて、今まで見せられなかったキャラクターのかくれた表情や建物の向こう側での出来事など、映画的な演出つまりカメラワークを駆使した視覚的な演出が可能になりました。

こういったハイクオリティのグラフィック的な表現、動きのある視覚的な演出といった映画やドラマなどに必要不可欠なファクターを取り入れることで、今回のFF.VIIがゲームいい替えれば新しいエンターテインメントに仕上がっていけばいいなと思っています。もちろん、世界観はFF VIIならではの斬新なものを考えていますし、ゲームシステムも今までの延長線上にある、より進化したものになっていくことでしょう。CD-ROMのネックといわれているアクセス時間も、ハードソフト両面の技術的な解決が可能で問題はないものと思っています。今回ご覧いただいた画面は、まだまだ作り始めたばかりですので、ごく一部しかご紹介できませんでしたが、これからがんばって作っていきますので、ぜひ楽しみに待っていてください。

FF VII ディレクター・北瀬佳範氏のコメント

されているが、しかしシナリオ上でこかは伏せられたままだ。多人数が入りのメンバーのような結束が感じられる。

エアリスとバレット

愛と友情、その本当の意味が甦るとき

Characters

極彩色のドラマ 英雄たちの群像活劇

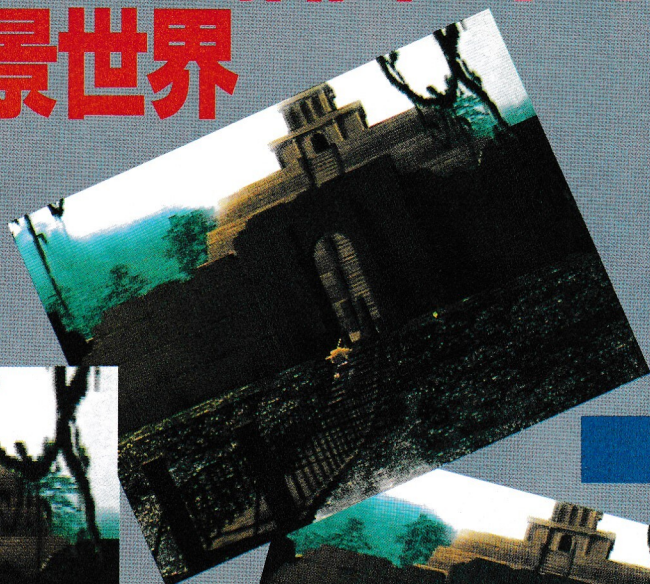
『ファイナルファンタジーⅦ』のメインキャラクターとして現在明らかにされているのは、クラウド、エアリス、バレットの3人のみである。しかし、回を追うごとに（主に偶数シナリオだったが）その登場人物を増やしてきた『FF』シリーズのこと、パーティーキャラクターたちが彼らだけで終わってしまうことはまずないだろう。多くの美男美女が織りなす、極彩色のドラマが、『FF』シリーズのウリのひとつといってもよいからである。『FF』が多くのRPGと違う点は、まさしくそこにある。

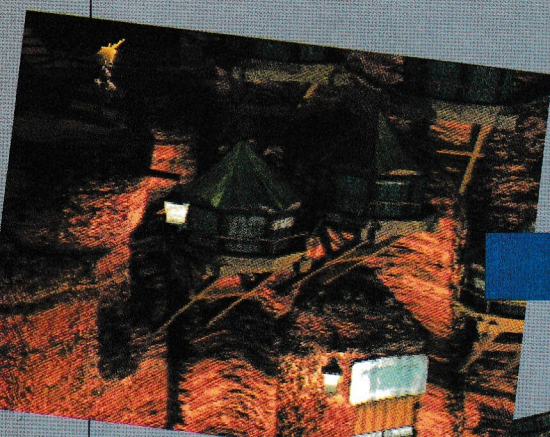
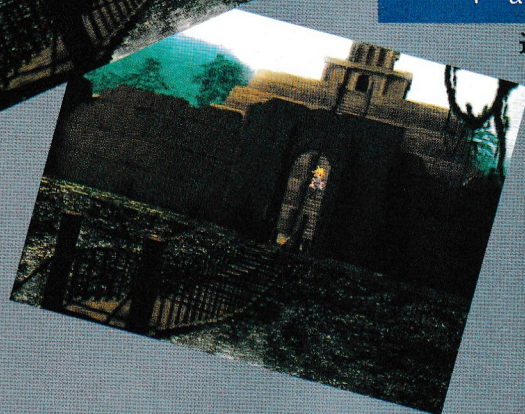
ひとりの主人公をプレイヤーの感情移入の対象として設定して、周囲の世界と主人公のやりとりの中で描かれる英雄物語（いい例が『ドラゴンクエストⅥ』である。なにしろ、自分探しの旅なのだ）ではなく、宝塚に代表されるような、舞台演劇流の群像活劇が、『FF』シリーズの真骨頂なのだ。

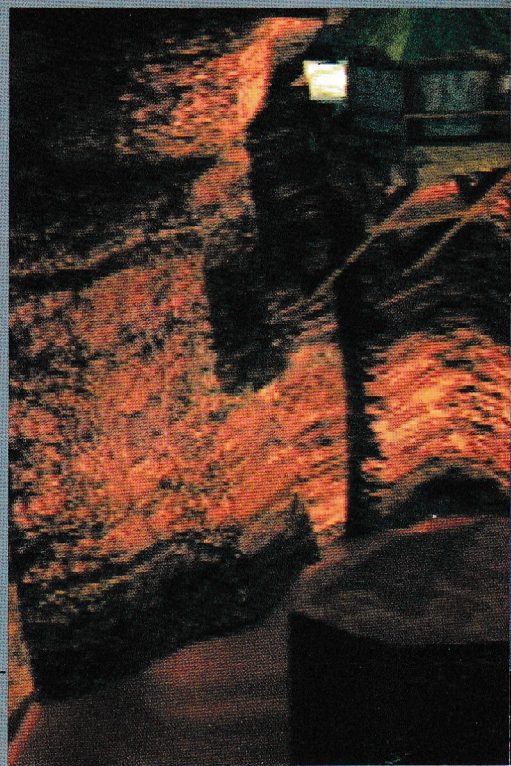
このようなシナリオでは、プレイヤーは自分なりにお気に入りの主人公を選び、友だちのように語りかけているうちに、ごく自然に感情移入できる。例えていえば、ちょっと古いがおにゃん子クラブのような大人数のアイドルグループの中からお気に入りの子を選べる、というようなことである。

シアトリカルかつインタラクティブな唯一無比のRPG、それが『ファイナルファンタジー』なのだ。

ハリウッドレベルで描画される FF Ⅶ の背景世界

ハリウッドレベルというのはあながち嘘ではない。少なくとも従来の作品といっしょにはできない。このページの写真はゲーム画面、それも開発中のものなのだ。CGでつくられた最近の映画と比べて欲しい。

Pal

遺

Gorge

峡 谷

Forest

深き森

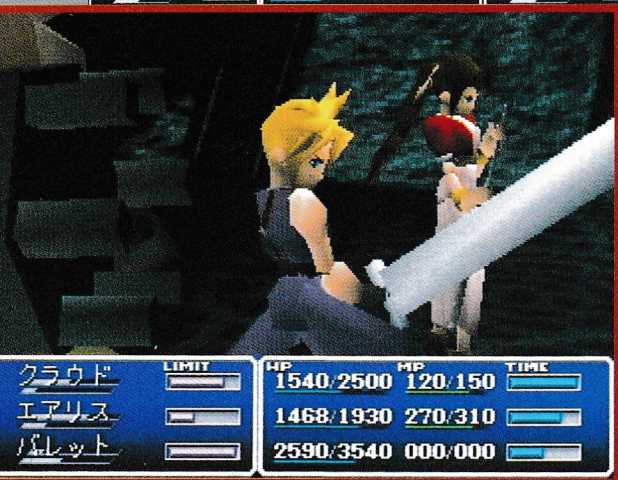
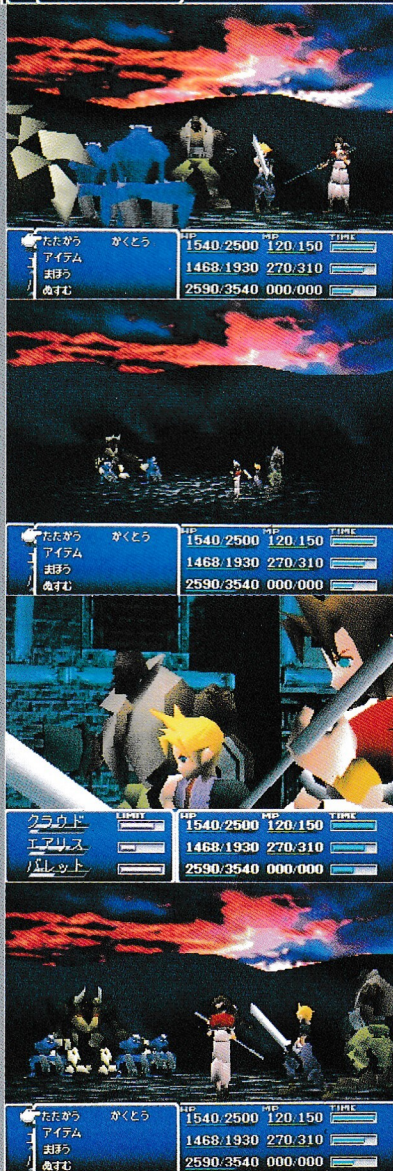
制作者の意図が達成された瞬間

まだプレイステーションが発売されていなかった、今を去ること約2年前。『FF VI』をプレイしたユーザーは、何よりもまずそのビジュアルの素晴らしさに目をみはったことだろう。

それは、家庭用の16ビットのゲーム機としてはそれ以上望むべくもないというレベルのものだった。しかしそれでもまだ、制作者本来の意図を完璧に反映した画像ではなかった。それは、この『VII』を見れば一目瞭然である。細部まで描きこまれたグラフィックの美しさを見てほしい。プレイステーションの能力を極限まで引き出したこの画像。FFの世界を思いどおりに再現するためには、どうしても次世代機でなくてはならなかったのだ。

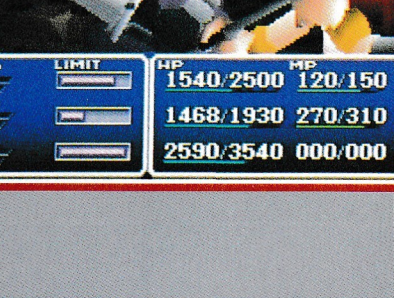
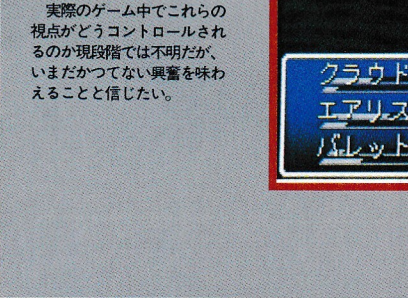
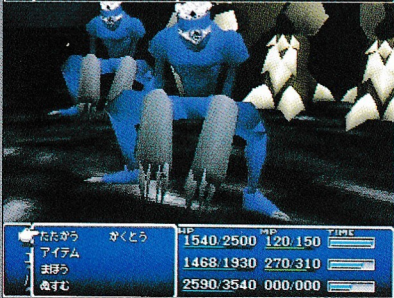
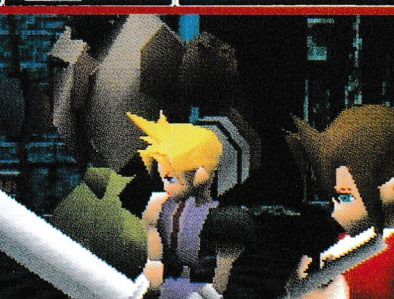
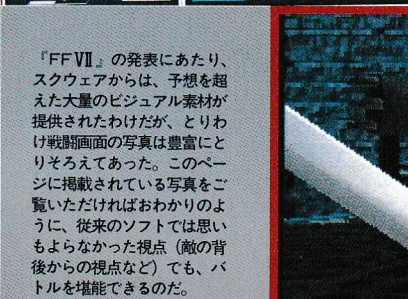
lace

遺　跡

Landscape

R360

全方向視界に繰り広げられる3Dバトルへの期待

サイドビューという視点から映画をも超えた全方向視点へ移り変わった戦闘の演出。戦いは、目の前で繰り広げられる！

Battle

『FF VII』の発表にあたり、スクウェアからは、予想を超えた大量のビジュアル素材が提供されたわけだが、とりわけ戦闘画面の写真は豊富にとりそろえてあった。このページに掲載されている写真をご覧いただければおわかりのように、従来のソフトでは思いもよらなかった視点（敵の背後からの視点など）でも、バトルを堪能できるのだ。

実際のゲーム中でこれらの視点がどうコントロールされるのか現段階では不明だが、いまだかつてない興奮を味わえることと信じたい。

クラウド
エアリス
バレット
LIMIT
HP
MP
TIME
1540/2500 120/150
1468/1930 270/310
2590/3540 000/000

クラウド
エアリス
バレット
LIMIT
HP
MP
TIME
1540/2500 120/150
1468/1930 270/310
2590/3540 000/000

鳥かごからの逃走

対戦格闘ゲームにしてもRPGの戦闘画面にしても、興奮を呼ぶ映像をつくりたい、演出したいという観点からは、2Dの画面に制作者はフラストレーションを募らせていたことだろう。——空間が、狭すぎたのである。

例えば『ストリートファイター』シリーズでおなじみ、波動拳などの飛び道具がある。この飛び道具のサイズは画面の上端から下端までの範囲をオーバーすることはなく、移動範囲も当然左右両端までに限られてしまっていた。

これは、芝居の視点である。観客の視点が1方向に定まっているばかりか、演者の姿勢にまで制限が加えられているのである。映画ならば観客の視点は1方向でも、様々なカット割りやカメラ移動を駆使することで、ダイナミックな演出が可能だ。2Dのゲームはそういうわけにはいかない。

そこで生み出されたのが、『闘神伝』『ゼロ・ディバイド』などいわゆるポリゴンを使った3Dのゲームである。ゲームプログラム側でのカメラワークがあり、またオプション的にユーザーがカメラを操作できる機能もついていた。それらの発展形として、リアルタイムポリゴンの迷宮と、モーションJPEGのムービーを組み合わせたゲームも現われた。

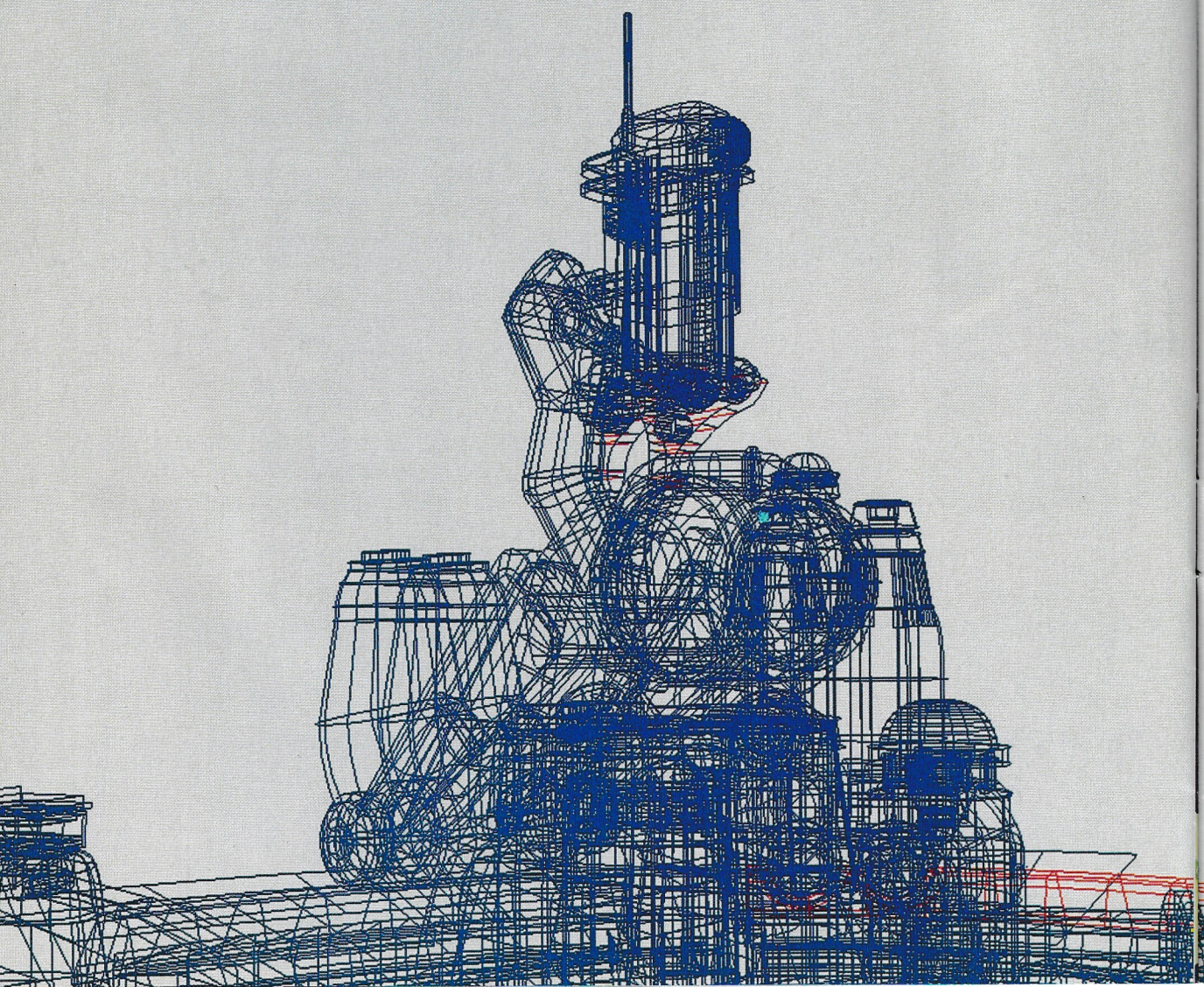
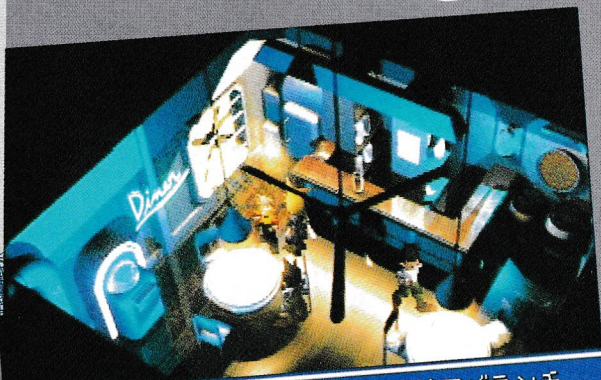
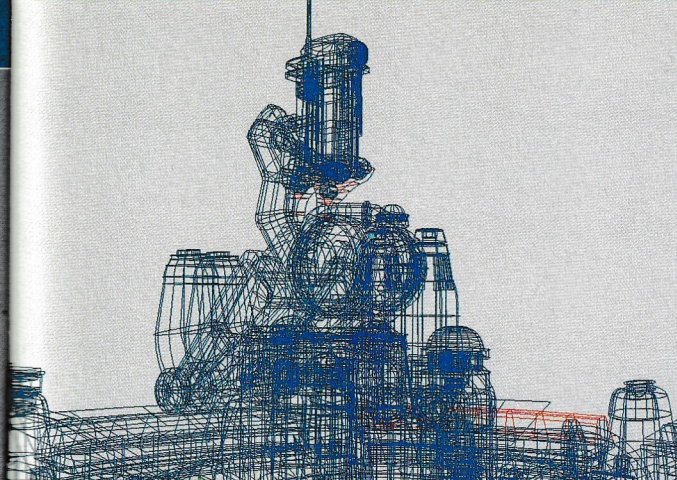
今までの写真でおわかりいただけたように、『FF VII』の場合は今までに開発された技術を惜しみなく投入、発展させ、立体的なフィールド／町内MAP、高画質の動画、そして3D格闘のような戦闘画面で大スペクタクルを構成しようという試みがなされているのである。

「2D」という鳥かごからの逃走は、とんでもない怪物ソフトを生み出す可能性を秘めた行為であるかもしれないのだ。

Battle

何者かが潜む、魔晄都市
ミッドガル

謎に満ちた魔都。クラウドはここにいる。

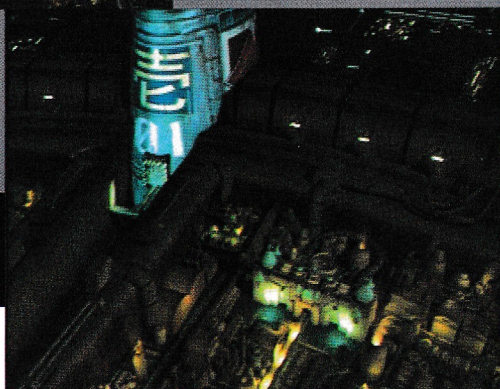
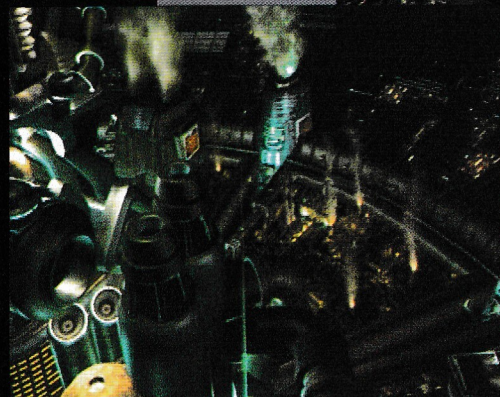
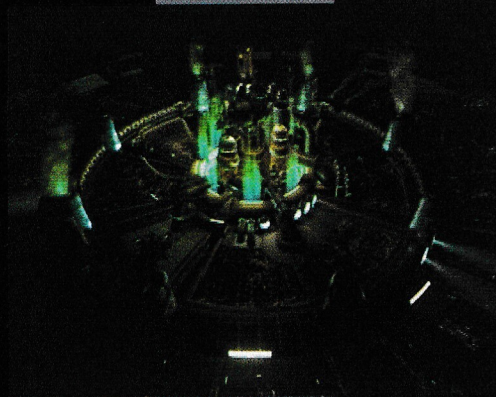
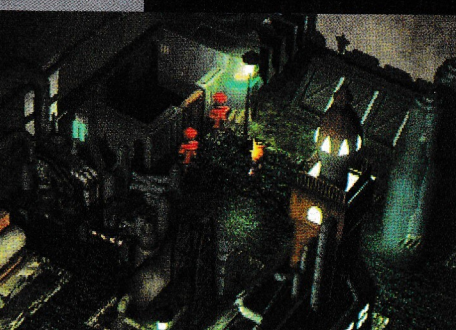
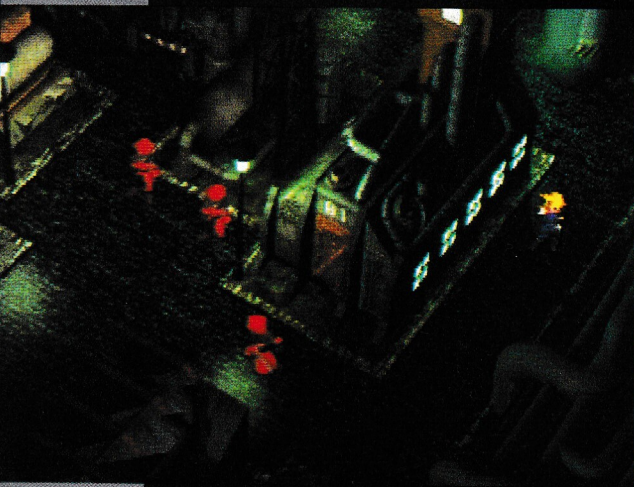
雷鳴轟く雪原を淡々と歩んだ前作『VI』のオープニングは、ゲーム関係者に大きな衝撃を与えた。一転、本作では重厚かつアクティブなオープニングになることが予想される。巨大な都市のほんの一画をさまようクラウド。そこで起こるバトル……僕らは何を見るのだろうか？

映画とゲームが融合する——？ 来るべき日を予感させるスクウェアの野望

『トイ・ストーリー』という映画が、全編をCGのみで制作されたことで話題になっている。ピアノ線で吊られていた宇宙船はモーションコントロールカメラで撮影されるようになり、やがてCGへ——。

今や、映画の制作にCGは欠かせないものだ。荒唐無稽な設定を実現するためだけでなく、さりげない描写をごく自然に行なうためにもそれは必要であり、この現象のある種究極の地点が『トイ・ストーリー』というわけである。しかし現実の街頭や野原でロケーションすることなく制作された映画を、ただ普通に〝映画〟と呼んでいいものだろうか？　手書きのセル・アニメーションでもCGは多用されるし、ゲームのグラフィック、とりわけ3Dのそれはめざましい進歩を見せている。1982年に公開された映画『トロン』でトリプル・アイ、M.A.G.I.、ロバート・エイブル・アンド・アソシエイツ、デジタルエフェクトの4社が当時最先端の技術で235カット、約15分間披露したCGは世界の映像関係者の発奮を促したが、その『トロン』のレベルのCGはゲームでも達成できるようになった。近い将来、DVDが新しいメディアとして君臨するとき、CGを仲立ちとして映画(アニメーション）とゲームが融合し、今までになかったタームの映像表現が生まれるのかもしれない。『ファイナルファンタジーVII』は、その試金石なのである。

City

映画ではない。FFⅦの
ファースト・ショットである

City

不可能を可能にした スクウェアのアートの驚異

ファースト・ショットは、巨大な都市の俯瞰から。カメラがゆるやかに舞い降り、とある街区に接近、とたんにカメラは勢いを増して侵入し、拡大された街路に主人公・クラウドの姿を発見する――映画ではおなじみのテクニック。しかしRPGやアドベンチャーゲームでこのテクニックを行使することは非常に困難だった。プログラム管理で動かすゲーム画面と、プレイヤーが操作不可能（スキップはできる）な動画との、画質のギャップが大きすぎたためだ。

カメラが街路に降り、主人公をとらえたとたんに絵のクオリティが下がったのでは、興ざめである。『FF VII』は、ゲーム画面の画質を上げ、動画の画質をギリギリまでそれに接近させることで不可能を可能にした。スクウェアの技術力に、脱帽し感謝したい。

ファイナルファンタジーシリーズを検証する

FINAL FANTASY I ～IV

text by HYPER PLAYSTATION

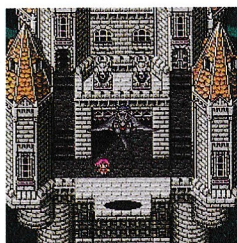
1987年に登場以来、国民的な人気を誇る存在にまで成長した『ファイナルファンタジー』。このゲームが目指してきたものがなんなのかを検証する。

『ドラゴンクエスト』に酔いしれた日本人はRPGをハシゴする。そこに現われた２軒めの飲み屋こそ、『ファイナルファンタジー』であった。ほかにもファミコンには、『ウィザードリィ』とか『女神転生』とか『桃太郎伝説』とかいったタイトルが流通していたわけだが、ここでは割愛する。で、２軒めであるからには朝の５時までやっているとか、メシがすぐ出てくるとか、家に近いとか、大人数で入店すると１升瓶がタダで飲めるとか、そういったプラスアルファというか、オトクなポイントがなかったらだれも近づかないハズ、なワケですよ。『ファイナルファンタジー』のプラスアルファってのはまず雰囲気。天野喜孝氏のイラストを含んだアートディレクションがそれ。知己のライター氏は「SFやファンタジーの色をベタに出した作品。ゆえにオタク受けもする」という分析をしてくれた。やっぱり店の雰囲気がよくないと入る気もしないからね。ちょっとシャレてるけど、そんなに高そうじゃないし、ちょうどいいか。といったような心理がユーザーに働いたのだと思う。

＊

が、いってみれば１作めの『ファイナルファンタジー』はフツーのRPGにすぎなかった。味つけが『ドラゴンクエスト』と違っていただけのことである（タイトル画面の出し方などに後々のシアター化の萌芽は見えたが)。一見の客を常連にするには、サービスの向上とネタ＝具そのものの吟味が不可欠だった。かくして『ファイナルファンタジーII』は性急にストーリー重視に走り、独自のシステムを盛り込み始めるのである。フォロワーはオリジネイター以上

Final Fantasy Remains

◀根暗な主人公を叱咤する彼女。『IV』はメロドラマ指向が強い。

◀ゲーム開始後即イベントというのは『FF』の十八番。写真は『V』。

パーティキャラ12人が一堂に会した図。多くの人々のドラマが織られ、重ね合わされていくスタイルは『VI』で頂点に達した。登場人物は過去最多か？

STORY

中ボスを倒し、さらわれた王女を救うと橋がかかる。そこを渡るとタイトル画面に……工夫してとにかくイベントを盛り込もう、という『FF』シリーズの性格を決定づけた名場面である。

CHARACTER

▲『I』ではパーティキャラの名前を自由に設定することができる。『ウィザードリィ』式ということ。

▲『II』はシナリオよりストーリーを重視。主人公たちの名前はあらかじめ設定されている。(変更可)

に努力しなければ、成功を収めることはできない。ゲームスタート直後いきなり主人公の兄が行方不明になり、やがて終盤に敵方として現われ刃を傾けてくるというベタなシナリオ展開、レベルという概念が存在しない成長のシステムなど、無難につくるべき続編にしてはあまりにも異色なつくり。戦闘で自らの体を傷つけることによって成長するこのシステムはゲームバランスに若干の支障をきたし、一部で不評ではあったが、シリーズそのものの知名度はこの作品で一気に高まった。

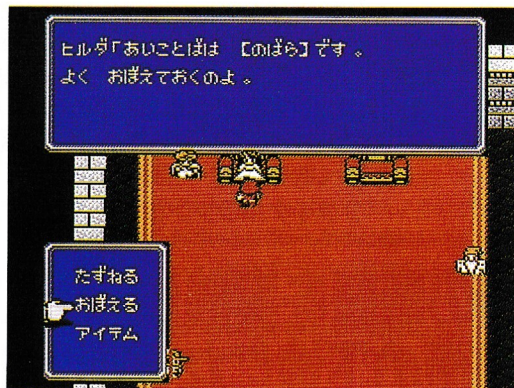
つづく『Ⅲ』で『ファイナルファンタジー』は完全に『ドラゴンクエスト』と肩を並べることになる。

*

最後のダンジョンが長い、という不満の声も裏を返せばそこまでの展開が面白かったからこそである。主人公たちの名前は『Ⅵ』と同様、自由につけられるスタイルに戻ったが、『Ⅱ』で確立したFF節ともいうべきシナリオ展開は健在。何しろ、中ボス戦で主人公４戦士は強制的に殺されてしまうのだから。成長の仕方も考え直された。前作で廃止されたレベル制が復活。さらにキャラクターを育てる喜びを増大させてくれるジョブチェンジシステムを導入、いちばん弱いと見せかけて実は最強のジョブ、たまねぎ剣士が話題を呼んだ。

それまでのシリーズで最多のパーティキャラが登場したのが『Ⅳ』。怒濤のイベント攻勢と恋愛沙汰が交錯するメロドラマ的シナリオで少年少女ユーザーの間にブームを巻き起こす。つまりキャラクター人気。○○と△△がいい、といったそのテのやつだ。この時点で従来のRPGの楽しみ方とは若干異なってきた。キャラクターたちと、そのキャラクターが織りなす恋愛を中心としたドラマを楽しむためにRPGというワクがある――。

奇数作がシステム重視、偶数作がシナリオ重視という違いに業界人やユーザーは気づきはじめたが、それ以前にプレイヤーが主人公になる＝感情移入するのではなく、キャラクターが演ずるドラマに介入する＝シアターで観賞するように、というゲームの根本構造の変化こそが重要事だったのだ。そして、この傾向は後も引き継がれ『Ⅵ』で完成形を見ることになる。『Ⅶ』ではおそらく違う展開が待っているだろう。それはたぶん、3D化したゲームシステム側からの要求によるものだ。そして――。

合言葉を憶えたり尋ねたりするシステムは、『II』1作きりで消滅。淘汰された例だ。

SYSTEM

▼ジョブチェンジシステムは『III』で初登場。この後『IV』でいったん消滅するが、『V』でアビリティシステムと共に再登場。

ハーシュ　ぎんゆうしじん

たまねぎけんし 44: 0　せんし 65
モンク 30: 3　しろまどうし 28
くろまどうし 59: 0　あかまどうし 25
かりゅうど 21: 0　ナイト 20
シーフ 20: 21　がくしゃ 15
ふうすいし 83: 0　りゅうきし 10
バイキング 47: 2　からてか 28
まけんし 99: 0　げんじゅつし 10
ぎんゆうしじん 15: 0　まじん 10
どうし 11: 0　まかいけんし 28
けんじゃ 99: 0　にんじゃ 99

▲『IV』には名前入力画面がなく、冒険開始後にこの「ネミングウェイ」の許を訪れては名前を変えることになっていた。

Fig.1 ファイナルファンタジー

Fig.2 ファイナルファンタジーⅡ

Fig.3 ファイナルファンタジーⅢ

Fig.4 ファイナルファンタジーⅣ

Fig.5 ファイナルファンタジーⅤ

Fig.6 ファイナルファンタジーⅥ

Fig.7 バハムートラグーン

※画面写真は開発中のものです

●FINAL FANTASY:1987年12月18日発売
スクウェア躍進のきっかけをつくった第１弾。

●FINAL FANTASY II:1988年12月17日発売
とにかく暗いストーリー、レベルのない成長システムが特徴。しかしユーザー層は広がった。

●FINAL FANTASY III:1990年４月27日発売
たまねぎ剣士がレベル90以上から強くなることで有名なジョブチェンジシステム、やたらと長いラストダンジョンが話題に。召喚魔法も初登場。

●FINAL FANTASY IV:1991年７月19日発売
地球を飛び出し、月へと旅立つストーリーの巨大化が極まったシナリオ。５人パーティ、根暗な主人公を中心とする恋愛模様、オープニングからいきなり強制デモとこれでもかこれでもかのアイデアてんこもり状態。

●FINAL FANTASY V:1992年12月６日発売
ふたつの世界が合体する。パーティキャラの入れ替えがなく、シアトリカルな傾向は変わらないものの、やっぱりシステム重視の作品。

●FINAL FANTASY VI:1994年４月２日発売
スーパーファミコンの限界を超えたグラフィック、独自のダイナミックなシナリオ構成で日本中から賛美の嵐を浴びた傑作。

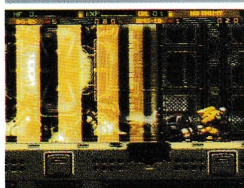
●BAHAMUT LAGOON:1996年２月９日発売
ワイアード（日本版）誌上の広告で「ドット画の逆襲。DIGITAL OLD WAVE」というコピーを打った『FFVI』の流れを組む芸術的なドット画の「ポリゴンなし」シミュレーションRPG＋ドラゴン育成シミュレーションゲーム。『FF』の分派といえる。

1997年12月まで約20ラインがプレイステーションで始動しています

FF VII以降はPSでしか遊べない？

『FF VII』以降の家庭用ソフトの発売状況をスクウェアに訊ねたところ、返ってきたのが上記の答えであった。約20ライン。単純に考えると、1年につき10本という計算だ。これがすべてプレイステーションということになってくると、いくらスクウェアが巨大な会社とはいっても、とても他のハードでソフトを開発できる余裕はないように思われる。スクウェアのプレイステーション参入はイコール、プレイステーションでしかスクウェアのゲームは遊べない、という状況が最低2年は続くことを予見しているのだ。スクウェアがどんな冒険をこの2年間になしとげてくれるのか、期待したい。

●トレジャーハンターG

●ガンハザード

●ロマンシング サ・ガ3

●バハムートラグーン

『トレジャーハンターG』で、スーパーファミコンにおけるラインナップはとりあえず終了する。『ファイナルファンタジー』以外にスクウェアが抱える看板シリーズ『ロマンシング サ・ガ』『フロントミッション』『聖剣伝説』などの人気作の続編もすべてプレイステーションで発売を予定している。RPGやシミュレーションRPG以外のジャンルのゲーム（格闘など）が開発される可能性もあるが……。

Where you going?

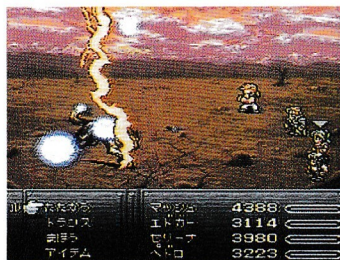
どこから来てどこへ行くのか スクウェアの電子の旅路

デジタル化する未来をゲーム業界サイドから見すえるスクウェアの野望

ウインドウズ95やJAVAといったパソコン、インターネットの側から語られてきたデジタル、マルチメディアの近未来像。それに対し、プレイステーションの機能を駆使すればここまで高いレベルのエンタテインメントを提供できる、とあるべき未来を一部垣間見せたのが、『ファイナルファンタジーVII』である。

シーグラフにおいてCG、3Dの戦闘を実験した結果がプレイステーション上の戦闘画面の下地になっています

ONYX→PS 新ゲームの作られかた

1995年8月8日のシーグラフ会場、そのブースNo.923に展示されていたのがSGI（シリコングラフィックス）のワークステーション、ONYX上で動くスクウェアの3DCGであった。このCG映像が、この度発表された『FF VII』のベースとなっていると、スクウェアはいっている。プレイステーション上で撮影されたそれは、画素は粗めだが、たしかにシーグラフのデモ映像を彷彿とさせるものがある。『FF VII』が海外で発売されるとなると、それは海外戦略上の大きな武器となるはずである。

▼ファイナルファンタジーVIIの戦闘画面 © スクウェア

▲ファイナルファンタジーVIの戦闘画面 ©1995 スクウェア

トレジャーハンター、ガンハザード、バハムートラグーン、FF VIIの画面は開発中のものです。

ハイパー、オリジナル企画！ FF Ⅶに関する、言いたいことを大募集。熱い思いを語って欲しい！

Final Fantasyへの手紙

Letters

応募の方法をご説明!!

というわけで、12月の発売に向けて『ファイナルファンタジーⅦ』の応援をしたい編集部では、読者投稿ページを開設することにした。諸兄の熱いお便りを待ち望む次第である。

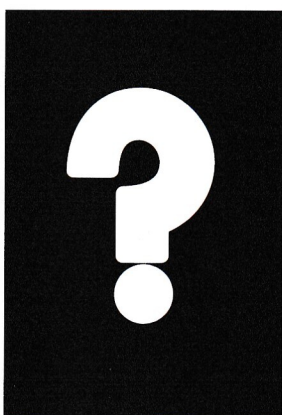
申し遅れたが、私は当ページ司会の「司会者」、ハイパーのスクウェア応援団長である。

これから数カ月にわたり、私が皆さんからの熱いお手紙を紹介していく予定だ。ひとつよろしく。

それでは、以下に当ページの概要（一体何を募集しているのか、ということ）を説明していこう！

例えば君はFFの演出について「ここはもっとこんな風にしたほうがいいのに」と思ったことはないか？ ピキーン！ てな音がして光るだけじゃ物足りない。次のFFはポリゴンなんだから、ポリゴンでできた敵が砕け散るくらいのシーンを見せてほしい！ とか、戦闘シーンで逐一表情を変えて見せてほしい、てな感じで、ゴーマンかましてよかですか？（すでに死語）な読者はそれをお便りにしてみよう。

私こと司会者が迅速・丁寧・確実にスクウェアの広報氏に伝えてさしあげようじゃあないか。

と、このように、読者とスクウェアをつなぐ、画期的なコーナーなのである。募集内容については、以下の詳細を読んでほしいが、読者の皆さんのお手紙だけが頼りのこのコーナー、どんどん盛り上げていって欲しい。

①「FF Ⅶ」イメージ・ストーリー募集

まずはイメージ・ストーリーを募集したい！ もちろん、ストーリーを考えたからといってそれが即ゲームに採用されるものではもちろんないが、現在伝えられている情報から勝手に憶測して楽しむのもまたいいものだろう。シナリオ形式でも小説形式でもいいが、叙事詩とか俳句・川柳だとちょっと困る。文字量の制限も特に問わないのでふるって参加してほしい。優秀な作品には豪華な賞品を贈呈する予定。ストーリーに関する情報が公開されてしまうとありがたみがなくなってしまうので、締切はいちおう６月末日とする。今後、正式な締切については決まり次第お伝えしていくので次号以降も読んで下さい。

②「FFに望むこと」質問状募集！

読者の率直な疑問を本誌が読者になりかわりスクウェアさんに質問する！

「ここが不満だからこうしてほしい」とか「今の情報だと『FF Ⅶ』はこうなるみたいだけど、それよりこうしてみたら」など、とにかく前向きな改善意見と素朴な「？」を随時募集中！

もちろん、それぞれの読者に個別に対応できるわけではないので、回答は誌上でということになるのだが、なるべく早め早めに回答を追っていくつもりなので投稿よろしく。さて、サンプルをひとつ。【長いイベント中でもセーブできるようにして】こんな質問でもいいが、本誌読者にはもう少し知能が高い質問を望む!!

③「FFシリーズ」人気投票募集！

これはわかりやすいだろう！ シナリオ、システム、キャラクター、楽曲（BGM）、ジョブ、それ以外なんでも、の６部門で好きなモノを募集する！ ひとりで何枚ハガキを書いてもかまわない！

対象となるのは過去のシリーズ作品全部。『FF Ⅶ』は対象としないので注意してほしい。それから、スクウェアのFFシリーズ以外のゲームも対象としないのでよろしく頼む。集計の都合上、ハガキ１枚につき各部門ひとつずつ記入すること。３つも４つも書いてきても全部無効だ。もっとも、私はキャラクターだけ投票したい、なんてのはそれはそれでよし。シナリオは細かいエピソードじゃなくて各ゲームタイトルのことね。数字のⅠ～Ⅵを書いて送ってくれ!!

Present

ひょっとすると豪華賞品がプレゼントされるやもしれぬ。まずはお便りを！ 応募の宛先は以下のとおり。

〒102東京都千代田区五番町6-2 株式会社ソニー・マガジンズ
ハイパーPS編集部「FFへの手紙」係まで。

③に関してはハガキのみ、①は封書、②は両方ＯＫだ。よろしく！